



WILD STREETS

PROJECT



INSTRUCTIONS
MANUAL

WILD STREETS

BY TITUS

1 - INSTALLATION:

AMSTRAD CPC CASSETTE

Allumez votre écran puis l'ordinateur. Appuyez sur CTRL et ENTER. Insérez votre cassette dans le lecteur puis appuyez sur PLAY.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Allumez votre écran puis l'ordinateur. Insérez la disquette, et tapez: RUN "WILD" puis appuyez sur ENTER. Lorsque que la présentation est à l'écran, vous devez conserver la barre espace enfoncée jusqu'à l'extinction de celle-ci.

SPECTRUM CASSETTE

Allumez l'écran puis l'ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur puis tapez: LOAD "" appuyez sur ENTER puis sur PLAY.

SPECTRUM +2 CASSETTE ET +3 DISQUETTE

Allumez l'écran puis l'ordinateur. Insérez la cassette ou la disquette dans le lecteur, et appuyez sur ENTER.

COMMODORE 64 ET 128 CASSETTE

Sur Commodore 128, tapez: GO64, puis appuyez sur SHIFT et RUN/STOP simultanément. Sur Commodore 64 et SX64, allumez l'écran, vérifiez qu'il n'y ait pas de cartouche dans l'ordinateur, allumez l'ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur puis appuyez sur SHIFT et RUN/STOP simultanément.

COMMODORE 64 et 128 DISQUETTE

Sur Commodore 128, tapez: GO64 puis LOAD "*",8,1. Sur Commodore 64 et SX 64, Vérifiez qu'il n'y ait pas de cartouche dans l'ordinateur. Allumez l'ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur et tapez LOAD "*",8,1.

ATTENTION ! : La disquette de WILD STREETS ne doit jamais être retirée du lecteur de disquette pendant tout le temps d'utilisation. Sur AMSTRAD CPC: pour lancer le jeu, vous devez laisser la barre espace enfoncee pendant la musique de présentation, afin d'arrêter celle-ci.

2 - COMMANDES:

AMSTRAD CPC : Vous dirigez James Taylor aussi bien avec le clavier que le joystick. La touche ESC permet d'abandonner la partie. Le tir est automatique, et il est en fonction de la distance qui vous sépare de votre adversaire quand vous donnez un coup de poing.

Saut gauche	Saut haut	Saut droite	Coup de pied de bas en haut	Coup de tête	Coup de coude
					
Marcher à Gauche		Marcher à droite	Coup de pied dans le ventre		Coup de poing vers le haut
	Accroupi			S'accroupi et donne un coup de poing	Coup de poing dans le ventre
Touches fléchées ou joystick			Touches fléchées + barre espace ou Joystick avec bouton de feu enfoncé		

COMMODORE 64/128 et SPECTRUM :

Vous dirigez James Taylor aussi bien avec le clavier que le joystick (voir graphique Amstrad). Le tir est automatique, et il est en fonction de la distance qui vous sépare de votre adversaire quand vous donnez un coup de poing.

Au clavier (BARRE ESPACE ou CAPS SHIFT relachée) :

- Q Saut
- Q + N Saut vers la droite
- N Marcher vers la droite
- A Accroupi
- A + Feu + N Accroupi + coup de poing droit
- A + Feu + B Accroupi + coup de poing gauche
- B Marcher vers la gauche
- Q + B Saut vers la gauche

Au clavier + BARRE ESPACE ou CAPS SHIFT (ou Joystick + Bouton de feu) :

- Q Coup de tête
- Q + N Coup de coude
- N Coup de poing vers le haut
- N + A Coup de poing dans le ventre
- A S'accroupi et donne un coup de poing
- A + B Coup de pied haut
- B Coup de pied dans le ventre
- B + Q Coup de pied de bas en haut

3 - L'HISTOIRE :

New-York, 1998. La plus prestigieuse des grandes métropoles n'est plus qu'un gigantesque bidonville. La moitié de la ville est laissée à l'abandon, et c'est au milieu de ces ruines, que se réfugient tous les paumés et les truands recherchés par les polices d'états. Paradoxalement, l'autre moitié est constituée de somptueuses propriétés où résident les principaux chefs de bande et trafiquants de toutes sortes. Désormais, ce sont eux qui dirigent la ville; grâce aux énormes masses d'argent que rapportent leurs divers trafics d'armes et de drogue, ils déstabilisent l'économie du pays.

Le gouvernement, n'ayant plus aucun moyen de contrôle sur la ville, et se retrouvant dans une grave crise, chargea la C.I.A avec à sa tête John Steven, de «nettoyer» toute la ville de ses occupants, et d'y installer des postes de sécurité aux endroits stratégiques.

L'opération fut déclenchée le 4 Avril, et très rapidement, celle-ci eu le succès escompté! Les diverses petites bandes, mal organisées, ne purent faire face aux forces de l'ordre, supérieures en nombre et en armement.

Le 7 Mai, eut lieu la plus grosse prise d'armes: grenades, fusils mitrailleurs, plastique, lance-roquettes, le tout, évalué à plus de 2 millions de dollars. Cette rafle marqua une étape importante dans l'opération.

Réalisant leur prochaine défaite, les principaux chefs de bande se réunirent et s'organisèrent: ils leur fallait à tout prix prouver leur supériorité et surtout, préserver leur biens. Le 15 Mai, ils kidnappèrent John Steven pour lui faire avouer les noms des responsables de la lutte contre le crime. De cette façon, ils pourraient rester maîtres de la situation, et même devenir encore plus puissants.

4 - VOTRE MISSION :

Vous êtes James Taylor, un super flic, et votre mission commence à l'endroit même où John Steven a été vu pour la dernière fois. Un hélicoptère vous y dépose, avec pour seule arme votre Magnum 357 mais surtout, "Black Virgin" votre magnifique panthère noire que vous avez spécialement dressée pour la protection rapprochée.

Vous devez traverser la ville de part en part à la recherche de l'otage, et l'expérience que vous avez des combats de rue ne vous sera pas inutile! Vous devrez affronter dans chaque quartier, divers ennemis avec en final, un chef de gang. Une fois arrivé au bout de la ville, vous devrez délivrer John Steven et le ramener à l'hélicoptère sain et sauf! Mais attention: John Steven ne sait pas se battre, et ses performances physiques sont loin d'être égales aux votre! S'il devait mourir au cours du retour, ce serait la fin de votre mission.



TITUS Copyright 1989